GABINETTO
DELLE SCIENZE

OVVERO

GLI SPIRITI PICCHIATORI D'AMERICA

SEGRETI

SCOPERTI CON CHIAREZZA E PRECISIONE

DAL

Prof. VITTORIO MERCIPINETTI

(Romano)

Prezzo Cent. 50.

CATANIA
TIP. BARBAGALLO E SCUDERI
1889.

Giuoco di una moneta contrassegnata che passi da un bicchiere all' altro.

Si chiede una moneta: un' altra simile l'avrete voi cucita in un fazzoletto che il filo sia lungo un palmo circa, e la moneta sia forata e legata al filo; la moneta contrassegnata fingete porla nel mezzo del fazzoletto e vi porrete quella forata; la darete a tenere, avrete preparato due bicchieri; ad uno vi farete gettar dentro la moneta, che coperta con il fazzoletto non si vede, e la lascierete cadere che dovrà suonare entro il bicchiere e si crederà che sia la moneta contrassegnata: quella contrassegnata la terrete tra le dita, e prendendo l'altro bicchiere la terrete in modo che non sia veduta, ponendola con il pollice nell' estremo del bicchiere, e dentro con le altre due dita, che non suoni nel medesimo tempo che la persona tiene la moneta, levate il fazzoletto che conduce seco la moneta legata nel bicchiere che tra le dita avevate nascosta, che sarà

quella contrassegnata ed il fazzoletto con prestezza si pone in tasca.

Altro bellissimo giuoco che una moneta d' oro o d' argento si converta in piombo.

Con tutta facilità si fa questo giuoco. La moneta contrassegnata, che avrà fatto il giuoco dei due bicchieri, la restituerete alla persona che la chiede; voi avete un pezzo di piombo di una simile grandezza, mostrerete la moneta, ove sotto vi sarà quella di piombo, e invece di lasciare in sue mani la moneta, si lascia quella di piombo, che essendo sopra pensiero per il discorso del giuoco, la porrà in tasca, e allora gli direte di far sparire la moneta ove gli farete mostrare, che mostrerà il piombo; rivolgendovi ad una persoda più prossima a voi stendetegli il fazzoletto che avrà in mano o in tasca, lascierete cadere ciò che trovasi in vostre mani al cambio del piombo.

Giuoco bellissimo per far vedere una camera tutta fuoco.

Prendete un pignattino di terra cotta nuovo; ponetevi entro tre oncie di canfora ed oncie tre di spirito canforato, più o meno secondo la grandezza della camera, quindi preparate la camera che sia ben

chiusa, e che non traspiri aria, in mezzo alla medesima ponete un piccolo braciere con fuoco, quindi fate bollire gli oggetti, chiudendo bene la porta: dopo qualche ora mandate quella persona alla quale volete fare la burla, con lume acceso ad aprire la porta che la vedrà tutta incendiata senza danno alcuno.

Esperimento fisico che asciugandosi le mani e il viso uno che sia lavato divenga nero.

Prendete vetriolo romano parte una, e galuzzola nostrale parti quattro, fatene polvere e spargetela nel tovagliolo o asciugamano che sia pulito, che asciugandosi il volto, dopo lavato verrà nero con molta sorpresa di tutti.

Modo di formare l' albero di Diana.

(Esperimento fisico)

Si prendano piccoli pezzetti di zinco, e si faccia un ramo come un albero, con quattro o cinque rami che sia d' argento di Bologna, ed alla sommità dei rami si attacchino i pezzi di zinco, si prenda una bottiglia di cristallo; nel fondo dell' albero con un poco di ceralacca si attacchi l' albero al fondo della bottiglia i rami con ferro filato che sembri un albero, e poi si empia d' acqua comune, vi si fa scioglie-

re un' oncia di sal saturno e si faccia posare, che si vedrà un bellissimo effetto.

Per condurre invisibili una o più carte alla presenza delle persone.

Prendete due carte una sopra l'altra, in modo che sembrino soltanto una, mostratele dicendo : conoscete questa ? Io le comando di partire; levate quella di sopra, ed essa resterà cambiata.

Bellissima burla per fare che un piatto di maccheroni si convertano in vermi.

Si prendano due corde di violoncello le più grandi, si tagliano a pezzi, a seconda come uno vuole, e si pongono sopra i maccheroni nell' atto che si portano a tavola; la forza del caldo dei maccheroni farà sì che tali corde di budello serpeggieranno come vermi e quelli che non conoscono il segreto crederanno precisamente che sieno vermi.

Burla bellissima di fare che bollendo i maccheroni sortino tutti fuori e resti la sola acqua.

Mentre bolle il caldaio o pignatta che sia, con maccheroni, vi si ponga entro dell' argento vivo, che ne vedranno l' effetto molto meraviglioso.

Modo di bruciare un filo, al quale sia sospeso un anello senza cadere.

Si prenda un poco di filo o refe che sia bagnandolo con acqua di soda e asciugato che sia, si pone l' anello all' estremità, bruciando rimarrà sospeso.

Modo di far cambiare il colore ad una rosa.

Basta per cambiare il colore ad una rosa o sia sul proprio stelo, o da esso spiccata, gittarvi sopra del fior di zolfo, diverrà bianca, e dopo due ore ripiglierà il suo primiero colore.

Per spegnere o accendere le candele con un colpo di pistola.

Niente di più facile quanto l' operazione che produce questo effetto, benchè sembri un prodigio.

1. Bisogna che le candele siano intere e recentemente smoccolate.

2. Mettere in mezzo dello stoppino di quelli che dovranno accendersi, del fosforo d' Inghilterra, dividendo con uno spillo o stuzzicadenti, non oltrepassando la grossezza del miglio che vi introdurrete colla punta di un coltello: in seguito vi porrete cinque o sei passi dalle candele, poi tirerete un colpo di pistola sopra quelle

accese, e la polvere spegnerà nel mentre che prenderà fuoco il fosforo con accendere le altre due. Si può accendere una candela, purchè nello stoppino vi sia introdotto il fosforo, come prima per mezzo di una spada, con farla ben riscaldare in una camera vicina. Basta presentare la punta della medesima, ordinando di accendersi.

Bisogna però fare attenzione di non toccare il fosforo colle dita, si può far uso della punta di un coltello od altro ferro, bisogna egualmente aspettare che lo stoppino della candela sia raffreddato prima di porvi il fosforo, poichè senza tale avvertimento si accenderebbe sul momento.

Il gran giuoco del bicchiere e dei fiori.

Per far questo giuoco bisogna munirsi di foglie di rosa o di qualunque altro fiore gradevole: (questo divertimento si fa a tavola a fine di qualche passatempo), farete attenzione di avere il vostro tovagliuolo con tenere in mano i fiori, e bevendo alla salute della compagnia li getterete in aria fingendo di gettare il bicchiere che destramente lascerete cadere nel vostro tovagliolo.

Le due figure incantatrici.

Disegnate sopra di un muro o legno due figure o teste, nella bocca di ciascuna facendo un buco, ponetevi in una della polvere da sparare fina, e nell' altra un pezzo di fosforo: presentate la candela accesa a quella della polvere, ve la spegne: quindi così calda la presenterete a quella del fosforo, e ve la riaccenderà; sarà un bellissimo giuoco.

Segreto per impedire ad un ubbriaco di bere e ad un ghiottone di mangiare.

Fregate con colloquintida l' orlo del bicchiere a colui che volete ingannare, ovvero fregate il suo coltello e la sua forchetta che riderete.

Segreto per tagliare un bicchiere

Prendete un carbone acceso e ponetelo sulla sommità del bicchiere per un minuto secondo; dopo ciò, ponete un poco di saliva dalla parte riscaldata che lo farà crepolare, passate poi il carbone da quella parte ove volete tagliarlo.

Il ballo dell' Arlecchino

Si deve passare una punta di filo di acciaio nel tavolo a bilico che passi dallo interno allo esterno e che sorta un pal-

mo al di fuori e che ci sia nella punta una piccola forcinella la quale passa sotto le gambe dell'Arlecchino, il filo si fa passare dalla scena al bilico in modo che tirando ed allentando si alza e si abbassa facendo ballare perfettamente l'Arlecchino.

Segreto per levare la testa e le gambe.

Si prende orpimento, si scioglie in olio depurato e si unge la parte che si vuole fare scomparire, avvertendo che non vi sia più che un lume nella camera, che il giuoco è fatto.

Maniera di far sortire da una bottiglia vino bianco e nero

Preparate una bottiglia con acqua tiepida con polvere del Messico o verzino, legno rosso, che facendolo bollire otterrete del vino nero. Trovandovi in società domanderete di qual vino bramano; per coloro che lo desiderano nero glielo verserete come si trova nella bottiglia, per quelli che lo desiderano bianco, glielo verserete in un bicchiere che avrete preparato con del sugo di cedro o con aceto.

Per indovinare quanti denari possa avere in tasca una persona.

Fate aggiungere uno alla somma, fate

triplicare detta somma, fate oggiungere uno alla somma pensata : domandate quanto fa in tutto. Toglietene quattro, e la parte terza sarà il numero pensato.

Modo di ballare un uovo su di un bastone o verga.

Vuotate un uovo, turate il buco con della cera, incollate un capello a detto uovo, e assieme a un vostro dito; standogli un poco lungi non si vedrà il capello, e lo farete ballare; questo giuoco farà ridere i circostanti.

Modo di uccidere cento uccelli o piccioni con un colpo di fucile.

Bisogna caricare il fucile con limatura di ferro ed argento vivo invece di pallini.

Modo di far sentire 20 colpi di fucile da una bottiglia.

Prendete una bottiglia che sia senza bollo, vi porrete due oncie d'olio di vitriolo con tre oncie di limatura di ferro e una misura di acqua: turate ben bene la bottiglia, e quando sentite che sia calda, schiudetela con presentare al collo della medesima un pezzo di carta accesa, ove ne sortirà uno strepito fortissimo: ri-

turerete poscia la bottiglia per venti volte continue e farà sempre lo stesso.

La face infernale, ossia modo di far scomparire la testa ad ognuno e comparire volto da cadavere.

Prendete un piatto, ponetevi sopra un poco di stoppa fina, sopra la stoppa un pugno di sale comune fino mescolato con canfora e sopra un poco di spirito di vino buono: che sia il tutto bagnato dallo spirito spegnendo tutti i lumi si accenda detta stoppa bagnata, che si vedrà un effeto bellissimo avvicinando detto piatto accesso ai volti delle persone.

Modo di far cuocere del bue alla moda senza fuoco e con acqua fresca

Prendete due scatole di latta una più grande dell' altra: nella grande ponetevi un poco di calce viva con un poco di acqua, e nella piccola ponetevi della carne: riponete poi le due scatole una dentro la altra ben chiuse che lo sperimento sarà fatto.

Modo di far cuocere un pesce sulla graticola che giri da per sè solo.

Prendete una paglia e introducete nella medesima dell' argento vivo, mettendo det-

ta paglia dentro del pesce, lo porrete al fuoco che girerà da sè solo.

Per far cantare un corvo dipinto sulla carta

Fate un buco nel muro mettendovi una rana, incollate sul buco il ritratto di un corvo dipinto su carta oleata, prendete una candela accesa e avvicinatela al ritratto, che si sentirà cantare.

Segreto per imparare a dipingere in oro senza conoscere il disegno

Comprate un foglio di carta dorata a disegno, o inargentata, la farete inzuppare nell'aceto per lo spazio di un minuto: dopo di che lo applicherete a quella parte che vorrete dipingere, e fregatelo con un poco di bianco d'uovo, poscia lo alzerete e lo esprimento è fatto.

Lo Spiritismo.

Questi esperimenti non sono altro che due nodi scorridoi che si fanno alle braccia uso fibbia i quali permettano a tutte le legature di allentarsi e stringersi a piacere del giuocoliere; come pure il Tavolo aereo girante battente sono due punte che si applicano ai polsi di due persone che si collocano una contro l'altra e nel momento che si forma la catena delle persone si fanno passare entro la tavola, dimodochè

facendo forza uno con l'altro gli si fa fare qualunque movimento.

N.B. — Le punte ai polsi devono essere raccomandate con cinturini a fibbia.

Giuoco per far camminare un uovo senza toccarlo.

Pigliate un nuovo e gli farete un buchetto dall'una e dall'altra parte, e poi col fiato gli farete uscire tutto quello che vi è dentro, di poi vi porrete una mignatta, cioè un animale di quelli che si servono gli ammalati per farsi asciugare il sangue, e poi turate i buchi con poca cera bianca, indi pigliate un catino d'acqua che maneggerete con le mani, che quell'uovo ne verrà alla volta di detta acqua.

Per far nascere l' insalata in 24 ore.

Abbiate la terra preparata con letame che sia atta alla sementa, e lavatela con acqua vite per tre giorni, e poi seminate insalata che il 24 ore nascerà buona.

Per far vedere in una camera ogni sorta d' animali.

Pigliate del grasso degli animali che volete far vedere, però che sia ben purgato e ne formerete una candela, levando tutti

gli altri lumi accenderete quella candela che il giuoco sarà bello.

FINE DEI GIUOCHI.